

*«Алгоритмика для дошкольников
с использованием цифровой
образовательной среды
«ПиктоМир»: второй год обучения*

*Подготовила: воспитатель 1 квалификационной категории
Алатова П. Н*



Педагогическая целесообразность программы «Инфомир» с использованием цифровой образовательной среды «ПиктоМир» состоит в том, что она является начальным курсом программирования, с которым дети знакомятся через игру и который развивает в детях умение логически мыслить, понимать причинно-следственные связи, находить множество решений одной задачи, планировать свои действия.

Цель -Формирование у детей дошкольного возраста первичных представлений об основах программирования, алгоритмической грамотности.

Задачи:

Обучающие:

- способствовать формированию компьютерной грамотности: владение минимальным набором знаний и навыков работы на компьютере (планшете); понимание основ информатики и значения технических средств, в жизни общества;
- формировать простейшие представления о программном управлении Роботом: программа составляется программистом на компьютере для Робота по определенным правилам программы (язык программирования), загружается в память компьютера. Компьютер, выполняя программу, дает роботу команды, которые он исполняет;
- ввести в речь детей новые слова: «программист», «программа», «робот», «виртуальный робот», «планшет» («компьютер»), «память компьютера», «алгоритм».
- способствовать овладению начальными алгоритмическими навыками: создавать алгоритмы действий (составлять простейшие программы управления) для Робота и запускать их самостоятельно на планшете (компьютере)

- расширить словарь по теме «Цифровая образовательная среда «ПиктоМир» словами: «Командир», «Исполнитель команд», «Команда» («команда-приказ», «команда-вопрос»), «игровое поле», «клетчатое поле», «маршрут», «старт», «начальное положение Робота», «финиш», «лабиринт», «пиктограмма команды», «шаблон программы», «экраный робот», «лента-программа», «Копилка выполненных команд», «повторитель», «Исполнитель «счетчик», «цикл с повторителем».

Развивающие:

- развивать память, мышление, внимание, воображение, координацию движений и ориентацию в пространстве;

Воспитательные:

- воспитывать информационную культуру, умение взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, работать в команде (коллективе) в сотрудничестве, выполнять определенные правила.

Основные формы и методы образовательной деятельности:

- непосредственно – образовательная деятельность с подгруппой детей;
- просмотр презентации;
- дидактические, развивающие игры;
- компьютерные игры на планшете;
- упражнения на расслабление мышц глаз, туловища.
- моделирование.



Галерея «Инфомир»









Работа с родителями





Таким образом, в течении учебного года в кружке «Инфомир»

- дошкольники овладели минимальным набором знаний и навыков работы на компьютере (планшете); понимают основы информатики и значения технических средств, в жизни общества;

- у детей сформированы простейшие представления о программном управлении Роботом: программа составляется программистом на компьютере для Робота по определенным правилам программы (язык программирования), загружается в память компьютера. Компьютер, выполняя программу, дает роботу команды, которые то исполняет;

- дошкольники овладели новыми словами: «программист», «программа», «робот», «виртуальный робот», «планшет» («компьютер»), «память компьютера», «пиктограмма», «шаблон», «панель управления»;

- овладели начальными алгоритмическими навыками: создают алгоритмы действий (составлять простейшие программы управления) для Робота и запускают их самостоятельно на планшете (компьютере);

- расширили и закрепили словарь по теме «Цифровая образовательная среда «ПиктоМир» словами: «Командир», «Исполнитель команд», «Команда» («команда-приказ», «команда-вопрос»), «игровое поле», «клетчатое поле», «маршрут», «старт», «начальное положение Робота», («ориентация Робота»), «финиш», «лабиринт», «пиктограмма команды», «система команд», «шаблон программы», «экраный робот», «лента-программа», «Копилка выполненных команд», «повторитель», «Исполнитель «счетчик», «цикл пока», «цикл с повторителем»;
- развивали память, мышление, внимание, воображение, координацию движений и ориентацию в пространстве;
- взаимодействовали со сверстниками и взрослыми, работать в команде (коллективе) в сотрудничестве, выполнять определенные правила.

Методами оценки результатов реализации программы стали

- промежуточная диагностика (наблюдение);
- итоговая диагностика (игра-тестирование)